

入学者数、収容定員、在学学生数

※R2年度

※5/1現在

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
情報システム学科		3	15人	45人	28人	50人	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム(R2年度)

	専門科目	一般科目
1年次	コンピュータ概論	PC実習Ⅰ(表計算)
	システム開発概論	PC実習Ⅱ(文書作成)
	Java言語演習Ⅰ	
	アルゴリズム	
	SQL	
	HTML&CSS	
	サーバーサイド言語Ⅰ	
	JavaScript	
2年次	Java言語演習Ⅱ	
	情報処理講座Ⅰ	
	ネットワークデザインⅠ	就職実務
	サーバーサイド言語Ⅱ	社会人基礎講座Ⅰ
	システム開発計画	
	AIプログラミング言語	
	情報処理講座Ⅱ	
	モバイルアプリ開発Ⅰ	
	AIプログラミング演習	
	情報処理講座Ⅲ	
	ネットワークデザインⅡ	
	モバイルアプリ開発Ⅱ	
3年次	クラウド活用実践	
	システム開発実践	
	修了制作	
	ネットワークルーティング	PC実習Ⅲ(データ管理)
	プログラミング演習	ビジネスプレゼン演習
	サーバ構築実習	社会人基礎講座Ⅱ
4年次	情報セキュリティ	
	情報処理講座Ⅳ	
	IoT実習	
	情報処理講座Ⅴ	
	卒業制作	

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	Java言語演習Ⅰ	コンピュータ概論	システム開発概論	アルゴリズム	アルゴリズム
2	Java言語演習Ⅰ	SQL	コンピュータ概論	コンピュータ概論	システム開発概論
3	システム開発概論	SQL	PC実習Ⅰ	PC実習Ⅰ	
4					

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式				
5月	フレンドシップ				
6月					
7月					
8月	インターンシップ(希望者)				
9月	東京IT研修				
10月	情報処理試験				
11月	スポーツ大会	学園祭			
12月					
1月					
2月	卒業制作発表会				
3月	卒業式				

■進級・卒業の条件

・卒業条件

下記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。

ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

- ①成績評価が原則すべてC以上であること。
- ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。
- ③卒業基準検定を取得していること。
- ④学費が納入されていること。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<情報システム学科>

ネットワークデザイン、プログラミングを学び、到来するAI・ビッグデータの時代に柔軟に対応できるエンジニアを目指す。

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	2126単位時間
	選択	0
一般科目	必修	312単位時間
	選択	0
合計		2438単位時間

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績(H31年度)

資格名	実績	合格者数	受験者数
ITパスポート	82%	9名	11名
基本情報技術者試験	14%	4名	29名
MTA Network	11%	1名	9名
MTA Security	45%	5名	11名

入学者数、収容定員、在学学生数

※R2年度

※5/1現在

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
ゲームクリエイター学科		3	20人	60人	19人	52人	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム(R2年度)

	専門科目	一般科目
1年次	ゲーム概論	社会人基礎講座Ⅰ
	ゲームデザインⅠ	PC実習表計算
	コンピュータ概論Ⅰ・Ⅱ	
	プログラミング言語実習Ⅰ・Ⅱ	
	アルゴリズム	
	CG実習Ⅰ・Ⅱ	
2年次	ゲーム制作演習Ⅰ	
	ゲームデザインⅡ	ビジネス文書
	ゲームエンジン実習	社会人基礎講座Ⅱ
	Web実習	
	デジタルデザイン実習Ⅰ	
	DTM実習Ⅰ・Ⅱ	
	ゲーム制作演習Ⅱ・Ⅲ	
	【選択P】	
	ゲームプログラミング実習	
	【選択G】	
3年次	CG実習Ⅲ	
	ゲームグラフィック実習	
	デジタルデザイン実習Ⅱ	社会人基礎講座Ⅲ
	ゲーム制作演習Ⅳ	プレゼンテーション実習Ⅰ・Ⅱ
	卒業制作	
	【選択P】	
4年次	システム開発ゼミⅠ・Ⅱ	
	【選択G】	
	デザインゼミⅠ・Ⅱ	

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	コンピュータ概論Ⅰ	CG実習Ⅰ	プログラミング言語実習	プログラミング言語実習	コンピュータ概論Ⅰ
2	ゲーム概論	PC実習表計算	コンピュータ概論Ⅰ	アルゴリズム	PC実習表計算
3	プログラミング言語実習	アルゴリズム			社会人基礎講座Ⅰ
4					

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式				
5月	フレンドシップ				
6月					
7月					
8月					
9月	東京ゲーム研修				
10月					
11月	スポーツ大会	学園祭			
12月					
1月					
2月	作品発表会				
3月	卒業式				

■進級・卒業の条件

・卒業条件

下記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。

ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

- ①成績評価が原則すべてC以上であること。
- ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。
- ③卒業基準検定を取得していること。
- ④学費が納入されていること。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<ゲームクリエイター学科学科>

プログラミングを中心に、ゲーム制作スキルを身に付け、ゲーム業界やマルチメディア業界で活躍できるクリエイターをめざす。

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	1950単位時間
	選択	240単位時間

一般科目	必修	240単位時間
	選択	0
合計		2430単位時間

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績(H31年度)

資格名	実績	合格者数	受験者数
ITパスポート試験	33%	7名	21名
色彩検定3級	33%	2名	6名
情報処理技術者能力認定試験3級	88%	15名	17名
C言語プログラミング能力認定試験3級	86%	12名	14名

入学者数、収容定員、在学学生数

※R2年度

※5/1現在

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
ITビジネス学科		2	15人	30人	25人	41人	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム(R2年度)

	専門科目	一般科目
1年次	情報リテラシーⅠ・Ⅱ	一般教養Ⅰ・Ⅱ
	商業簿記Ⅰ・Ⅱ	ビジネスマナーⅠ・Ⅱ
	電卓実習Ⅰ・Ⅱ	社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ
	PC実習(表計算)	
	PC実習(文書作成)	
	PC実習(プレゼンテーション)	
	ワープロ実習	
	HTML実習	
2年次	販売士	一般常識Ⅰ・Ⅱ
	PC実習(プレゼンテーション)	ビジネス文書Ⅰ・Ⅱ
	マーケティング	社会人基礎講座Ⅲ・Ⅳ
	パソコンPOP実習	
	プレゼンテーション	
	【ライセンス専攻】	
	PC実習(データベース)	
	PC実習(文書作成 上級)	
	PC実習(表計算 上級)	
	卒業制作	
	【ワーキング専攻】	
	企業実習Ⅰ・Ⅱ	
企業研究		
3年次		
4年次		

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	一般教養Ⅰ	ビジネスマナーⅠ		HTML実習	
2	ワープロ実習	商業簿記Ⅰ		商業簿記Ⅰ	情報リテラシーⅠ
3	商業簿記Ⅰ	電卓実習Ⅰ	パソコン基礎	情報リテラシーⅠ	社会人基礎講座Ⅰ
4	情報リテラシーⅠ		PC実習(表計算)	PC実習(表計算)	

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式				
5月	フレンドシップ	ばら祭			
6月					
7月					
8月					
9月	eコマース企業訪問				
10月	東京IT研修				
11月	スポーツ大会	学園祭			
12月					
1月					
2月	卒業制作発表会				
3月	卒業式				

■進級・卒業の条件

・卒業条件

下記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。

ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

- ①成績評価が原則すべてC以上であること。
- ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。
- ③卒業基準検定を取得していること。
- ④学費が納入されていること。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<ITビジネス学科>

IT活用能力とビジネス力を身に付け、幅広い分野で即戦力として活躍できるオールラウンダーをめざす。

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	960単位時間
	選択	360単位時間
一般科目	必修	390単位時間

	選択	0
合計		1710単位時間

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績(H31年度)

資格名	実績	合格者数	受験者数
ITパスポート	15%	2名	13名
MOS(Word)	100%	16名	16名
MOS(Word Expert)	93%	13名	14名
MOS(Excel)	100%	16名	16名
MOS(Excel Expert)	50%	7名	14名
MOS(Access)	100%	13名	13名
MOS(PowerPoint)	0名	0名	0名
販売士3級	92%	12名	13名
日商簿記3級	75%	6名	8名

入学者数、収容定員、在学学生数

※R2年度

※5/1現在

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
CGデザイン学科		2	15人	30人	15人	24人	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画
・カリキュラム(R2年度)

	専門科目	一般科目
1年次	デザイン概論	PC実習(Excel)
	ビジュアルコミュニケーション	社会人基礎Ⅰ(ボールペン字)
	Illustrator実習	
	Photoshop実習	
	色彩概論Ⅰ	
	ドローイング	
	Webデザイン実習Ⅰ・Ⅱ	
	イラスト基礎	
	モーショングラフィックスⅠ	
	ポートフォリオ	
	DTP実習Ⅰ	
ブランディングⅠ		
	修了制作	
2年次	企画コミュニケーションⅠ・Ⅱ	社会人基礎Ⅱ・Ⅲ
	デザイン実務Ⅰ・Ⅱ	
	DTP実習Ⅱ	
	ブランディングⅡ	
	Webデザイン実習Ⅲ・Ⅳ	
	モーショングラフィックスⅢ	
	UI/UX	
	卒業制作	
3年次		
4年次		

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	デザイン概論	ドローイング	色彩概論	Webデザイン実習Ⅰ	Photoshop実習
2	色彩概論	ドローイング	イラスト基礎	Webデザイン実習Ⅰ	コミュニケーション
3	Webデザイン実習Ⅰ	コミュニケーション	イラスト基礎	Illustrator実習	PC実習
4					

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式				
5月	フレンドシップ	東京デザイン研修			
6月					
7月					
8月					
9月					
10月					
11月	スポーツ大会	学園祭			
12月					
1月					
2月	学生デザイン展				
3月	卒業式				

■進級・卒業の条件

・卒業条件

下記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。

ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

- ①成績評価が原則すべてC以上であること。
- ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。
- ③卒業基準検定を取得していること。
- ④学費が納入されていること。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<CGデザイン学科>

CGを使った広告・ポスターのデザインやWebデザインを学び、感性豊かなデザイナーをめざす。

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	1590単位時間
	選択	0
一般科目	必修	120単位時間
	選択	0

合計	1710単位時間
----	----------

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績(H31年度)

資格名	実績	合格者数	受験者数
色彩検定3級	77.7%	7名	9名

入学者数、収容定員、在学学生数

※R2年度

※5/1現在

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
グラフィックデザイン学科		2	15人	30人	9人	24人	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム(R2年度)

	専門科目	一般科目
1年次	デザイン概論	PC実習(Excel)
	ヴィジュアルコミュニケーション	社会人基礎Ⅰ(ボールペン字)
	Illustrator実習	
	Photoshop実習	
	色彩概論Ⅰ	
	ドローイング	
	ベーシックデザイン	
	マテリアル	
	アート実習	
	ポートフォリオ	
	DTP実習Ⅰ	
	ブランディングⅠ	
	グラフィックデザイン実習Ⅰ	
修了制作		
イラストレーションⅠ		
2年次	企画コミュニケーションⅠ・Ⅱ	社会人基礎Ⅱ・Ⅲ
	デザイン実務Ⅰ・Ⅱ	
	DTP実習Ⅱ	
	ブランディングⅡ	
	写実実習	
	Webデザイン基礎Ⅰ	
	グラフィックデザイン実習Ⅱ	
	UI/UX	
	卒業制作	
	Webデザイン基礎Ⅱ	
デザイン応用		
3年次		
4年次		

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	デザイン概論	ドローイング	色彩概論	ベーシックデザイン	Photoshop実習
2	色彩概論	ドローイング	クラフトワーク	ベーシックデザイン	ヴィジュアルコミュニケーション
3	マテリアル	ヴィジュアルコミュニケーション	マテリアル	Illustrator実習	PC実習
4					

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式				
5月	フレンドシップ	東京デザイン研修			
6月					
7月					
8月					
9月					
10月					
11月	スポーツ大会	学園祭			
12月					
1月					
2月	学生デザイン展				
3月	卒業式				

■進級・卒業の条件

・卒業条件

下記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。

ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

- ①成績評価が原則すべてC以上であること。
- ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。
- ③卒業基準検定を取得していること。
- ④学費が納入されていること。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<グラフィックデザイン学科>

広告業界で活躍できる感性やデザインをカタチにする知識とテクニックを学び、プロのデザイナーをめざす。

科目の区分		卒業要件
専門科目	必修	1590単位時間
	選択	0
一般科目	必修	120単位時間
	選択	0
合計		1710単位時間

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績(H31年度)

資格名	実績	合格者数	受験者数
色彩検定3級	85.7%	12名	14名

入学者数、収容定員、在学学生数

※R2年度

※5/1現在

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
マンガ・イラスト学科		2	20人	40人	19人	39人	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画
・カリキュラム(R2年度)

	専門科目	一般科目
	comico実習 I	コンピュータリテラシー
	デッサン I・II	PC実習 I・II
	デジタルデザイン	社会人基礎講座 I
	DTP実習 I・II	
	コミックビジネス I・II	
	コミックツール実習	
	デザインツール実習 I	
	【マンガ専攻】	
	マンガ実習 I・II	
	【イラスト専攻】	
	イラスト実習 I・II	
	comico実習 III・IV	社会人基礎講座 II・III
	イラストレーション I・II	
	DTP実習 I・II	
	デザインツール実習 II	
	商業イラスト	
	コミックビジネス	
	【マンガ専攻】	
	マンガ実習 III・IV	
	【イラスト専攻】	
	イラスト実習 III・IV	
3年次		
4年次		

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	マンガ・イラスト実習 I	comico実習 I	DTP実習 I	マンガ・イラスト実習 I	デッサン I
2	マンガ・イラスト実習 I	comico実習 I	DTP実習 I	マンガ・イラスト実習 I	デッサン I
3	コミックビジネス	デザインツール実習 I	コミックツール実習	コミックツール実習	PC実習
4					

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式				
5月	フレンドシップ				
6月					
7月					
8月					
9月	京都 作品持込				
10月					
11月	スポーツ大会	学園祭			
12月					
1月					
2月	卒業制作展示会				
3月	卒業式				

■進級・卒業の条件

・卒業条件

下記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。

ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

- ①成績評価が原則すべてC以上であること。
- ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。
- ③卒業基準検定を取得していること。
- ④学費が納入されていること。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<マンガ・イラスト学科>

海外で高い評価を受ける日本のマンガ。シナリオやキャラクターの描き方など基礎技術を学び、プロデビューをめざす。

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	1050単位時間
	選択	480単位時間
一般科目	必修	180単位時間
	選択	0
合計		1710単位時間

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績(H31年度)

資格名	実績	合格者数	受験者数
MOS(Excel)	94.7%	18	19名
MOS(Word)	100.0%	18	18名